

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2003-199946  
(P2003-199946A)

(43) 公開日 平成15年7月15日 (2003.7.15)

(51) Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テマコード <sup>*</sup> (参考)
A 6 3 F 7/02	3 2 4	A 6 3 F 7/02	3 2 4 D 2 C 0 8 8
	3 1 3		3 1 3
	3 4 0		3 4 0
	3 5 0		3 5 0 Z

審査請求 未請求 請求項の数15 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2002-471(P2002-471)

(22) 出願日 平成14年1月7日 (2002.1.7)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 岡田 和生

東京都江東区有明3丁目1番地25 有明フ

ロンティアビルA棟

(74) 代理人 100086380

弁理士 吉田 稔 (外4名)

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA37 BC15 BC22

BC25 CA02 CA06 CA31 EB64

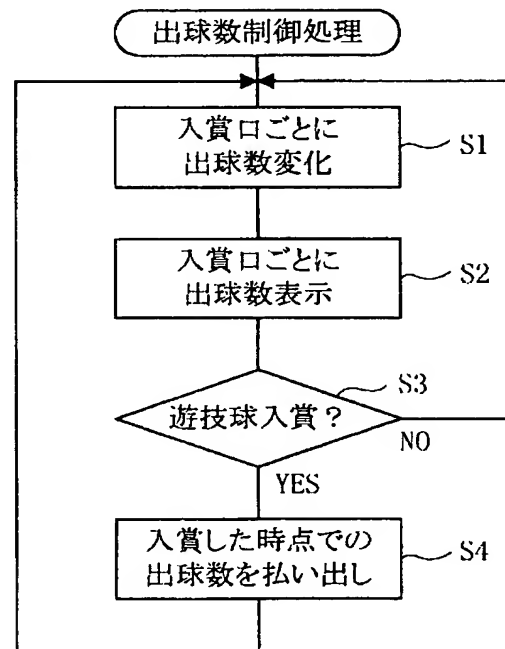
EB68

(54) 【発明の名称】 遊技機、遊技機の制御方法、通信遊技システム、サーバ、およびコンピュータプログラム

(57) 【要約】

【課題】 遊技者の興味を誘うとともに、出球数の変化を有効に活用することができる遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技領域内の複数箇所に設けられた入賞口のいずれかに遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を変化させるパチンコ遊技機であって、CPUは、入賞口ごとに变化する出球数を第1表示装置の画面右半分に表示させる(S2)。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技領域内に設けられた入賞口に遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、前記入賞口に対して払い出し予定の出球数を変化させる遊技機であって、

前記入賞口に対して払い出し予定の出球数を可変表示する表示手段を備えたことを特徴とする、遊技機。

【請求項2】 遊技領域内の複数箇所に設けられた入賞口のいずれかに遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を

変化させる遊技機であって、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を、各入賞口の配置箇所に関連付けて可変表示する表示手段を備えたことを特徴とする、遊技機。

【請求項3】 前記表示手段は、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を画面半分に可変表示するとともに、他方の画面半分に大当たりか否かを示す変動図柄を表示する、請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】 遊技領域内に設けられた入賞口に遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、前記入賞口に対して払い出し予定の出球数を変化させる遊技機の制御方法であって、

前記入賞口に対して払い出し予定の出球数を表示手段に可変表示させることを特徴とする、遊技機の制御方法。

【請求項5】 遊技領域内の複数箇所に設けられた入賞口のいずれかに遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を

変化させる遊技機の制御方法であって、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を、各入賞口の配置箇所に関連付けて表示手段に可変表示させることを

特徴とする、遊技機の制御方法。【請求項6】 前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を前記表示手段の画面半分に可変表示させるとともに、他方の画面半分に大当たりか否かを示す変動図柄を表示させる、請求項5に記載の遊技機の制御方法。

【請求項7】 サーバと、このサーバとの間で双方向に通信可能な任意数の端末装置とを含み、前記サーバには、前記端末装置それ自体を遊技機としてまたは前記端末装置のディスプレイ画面に表示される仮想マシンを遊技機として集中管理する機能が備えられるとともに、その遊技機の遊技領域内に設けられた入賞口に遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、前記入賞口に対して払い出し予定の出球数を変化させる機能が備えられた通信遊技システムであって、

前記サーバは、前記入賞口に対して払い出し予定の出球数を、前記端末装置の表示手段または前記ディスプレイ画面に可変表示させることを特徴とする、通信遊技システム。

【請求項8】 サーバと、このサーバとの間で双方向に通信可能な任意数の端末装置とを含み、前記サーバに

は、前記端末装置それ自体を遊技機としてまたは前記端末装置のディスプレイ画面に表示される仮想マシンを遊技機として集中管理する機能が備えられるとともに、その遊技機の遊技領域内の複数箇所に設けられた入賞口のいずれかに遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を変化させる機能が備えられた通信遊技システムであって、前記サーバは、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を、各入賞口の配置箇所に関連付けて、前記端末装置の表示手段または前記ディスプレイ画面に可変表示させることを特徴とする、通信遊技システム。

【請求項9】 前記サーバは、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を前記表示手段または前記ディスプレイ画面の画面半分に可変表示させるとともに、他方の画面半分に大当たりか否かを示す変動図柄を表示させる、請求項8に記載の通信遊技システム。

【請求項10】 任意数の端末装置との間で双方向に通信可能とされ、前記端末装置それ自体を遊技機としてまたは前記端末装置のディスプレイ画面に表示される仮想マシンを遊技機として集中管理する機能が備えられるとともに、その遊技機の遊技領域内に設けられた入賞口に遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、前記入賞口に対して払い出し予定の出球数を変化させる機能が備えられたサーバであって、

前記入賞口に対して払い出し予定の出球数を、前記端末装置の表示手段または前記ディスプレイ画面に可変表示させる制御手段を備えたことを特徴とする、サーバ。

【請求項11】 任意数の端末装置との間で双方向に通信可能とされ、前記端末装置それ自体を遊技機としてまたは前記端末装置のディスプレイ画面に表示される仮想マシンを遊技機として集中管理する機能が備えられるとともに、その遊技機の遊技領域内の複数箇所に設けられた入賞口のいずれかに遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を変化させる機能が備えられたサーバであって、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を、各入賞口の配置箇所に関連付けて、前記端末装置の表示手段または前記ディスプレイ画面に可変表示させる制御手段を備えたことを特徴とする、サーバ。

【請求項12】 前記制御手段は、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を前記表示手段または前記ディスプレイ画面の画面半分に可変表示させるとともに、他方の画面半分に大当たりか否かを示す変動図柄を表示させる、請求項11に記載のサーバ。

【請求項13】 遊技領域内に設けられた入賞口に遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、前記入賞口に対して払い出し予定の出球数を変化させる遊技機用あるいは遊技ゲーム用のコンピュータプログラムであって、

前記入賞口に対して払い出し予定の出球数を表示手段に

可変表示させるための表示制御プログラムを含むことを特徴とする、コンピュータプログラム。

【請求項 14】 遊技領域内の複数箇所に設けられた入賞口のいずれかに遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を変化させる遊技機用あるいは遊技ゲーム用のコンピュータプログラムであって、

前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を、各入賞口の配置箇所に関連付けて表示手段に可変表示させるための表示制御プログラムを含むことを特徴とする、コンピュータプログラム。

【請求項 15】 前記表示制御プログラムは、前記入賞口ごとに払い出し予定の出球数を前記表示手段の画面半分に可変表示させるとともに、他方の画面半分に大当たりか否かを示す変動図柄を表示させる、請求項 14 に記載のコンピュータプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、パチンコなどの遊技機、その遊技機の制御方法、通信遊技システム、サーバ、およびコンピュータプログラムに関する。

【0002】

【従来の技術】たとえば、一般的なパチンコ遊技機においては、遊技領域内の各所に一般入賞口や始動入賞口、大入賞口が設けられている。各入賞口に遊技球が入った場合に払い出される出球数は、入賞口ごとに一定不変とされている。その一方、出球数に関しては、同じ入賞口に遊技球が入った場合でも遊技状況などに応じて異なるように、内部的に増減変化させる技術が提案されている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、出球数を内部的に増減変化させるだけでは、各入賞口に遊技球が入った時点でどれだけの出球数が得られるのか遊技者は知る由もないので、出球数が一定不変の場合と同じ遊技状況にあるとしか感じられず、特に興味を誘うような効果が得られなかった。たとえば、出球数が増えることを知らないビギナーなどは、出球数が多い方の入賞口にその都度狙いを変えたりするなどの攻略や楽しみ方ができず、出球数の変化を有効に活かせなかった。

【0004】

【発明の開示】本発明は、このような事情のもとで考え出されたものであって、遊技者の興味を誘うとともに、出球数の変化を有効に活用することができる遊技機、その遊技機の制御方法、通信遊技システム、サーバ、およびコンピュータプログラムを提供することを、その課題とする。

【0005】上記の課題を解決するため、本発明では、次の技術的手段を講じている。

【0006】すなわち、本発明の第 1 の側面によれば、

遊技領域内に設けられた入賞口に遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、入賞口に対して払い出し予定の出球数を変化させる遊技機であって、入賞口に対して払い出し予定の出球数を可変表示する表示手段を備えたことを特徴とする、遊技機が提供される。

【0007】このような遊技機によれば、出玉数が増えるのに応じてその出球数の変化する状況が表示されるので、遊技者は、入賞口に遊技球が入った時点でどれだけの出球数が得られるのか確知でき、遊技者の興味を誘うとともに、出球数の変化を有効に活用することができる。

【0008】本発明の第 2 の側面によれば、遊技領域内の複数箇所に設けられた入賞口のいずれかに遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を変化させる遊技機であって、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を、各入賞口の配置箇所に関連付けて可変表示する表示手段を備えたことを特徴とする、遊技機が提供される。

【0009】このような遊技機によれば、入賞口ごとに増減数の変化する状況が表示されるので、遊技者は、どの入賞口に遊技球が入るとどれだけの出球数が得られるのか確知でき、遊技者の興味を誘うだけでなく、出球数が多い入賞口にその都度狙いを変えたりするなどの攻略や楽しみ方を実現することができ、出球数の変化を有効に活用することができる。

【0010】好ましい実施の形態によれば、表示手段は、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を画面半分に可変表示するとともに、他方の画面半分に大当たりか否かを示す変動図柄を表示する。

【0011】このような遊技機によれば、たとえばパチンコ遊技機において大当たりなどの変動図柄を示す表示画面が利用され、その表示画面上に変動図柄とともに出玉数の変化状況が表示されるので、入賞口ごとに増減数を表示するための専用画面を設ける必要もなく、遊技者は、入賞口ごとに増減数が増える状況の一つの画面で確認することができる。

【0012】本発明の第 3 の側面によれば、遊技領域内に設けられた入賞口に遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、入賞口に対して払い出し予定の出球数を変化させる遊技機の制御方法であって、入賞口に対して払い出し予定の出球数を表示手段に可変表示させることを特徴とする、遊技機の制御方法が提供される。

【0013】このような遊技機の制御方法によれば、出玉数が増えるのに応じてその出球数の変化する状況が表示されるので、遊技者は、入賞口に遊技球が入った時点でどれだけの出球数が得られるのか確知でき、遊技者の興味を誘うとともに、出球数の変化を有効に活用することができる。

【0014】本発明の第 4 の側面によれば、遊技領域内の複数箇所に設けられた入賞口のいずれかに遊技球が入

ると、賞としての遊技球を払い出す一方、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を変化させる遊技機の制御方法であって、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を、各入賞口の配置箇所に関連付けて表示手段に可変表示させることを特徴とする、遊技機の制御方法が提供される。

【0015】このような遊技機の制御方法によれば、入賞口ごとに球数の変化する状況が表示されるので、遊技者は、どの入賞口に遊技球が入るとどれだけの球数が得られるのか確知でき、遊技者の興味を誘うだけでなく、出球数が多い入賞口にその都度狙いを変えたりするなどの攻略や楽しみ方を実現することができ、出球数の変化を有効に活用することができる。

【0016】好ましい実施の形態によれば、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を表示手段の画面半分に可変表示させるとともに、他方の画面半分に大当たりか否かを示す変動図柄を表示させる。

【0017】このような遊技機の制御方法によれば、たとえばパチンコ遊技機において大当たりなどの変動図柄を示す表示画面が利用され、その表示画面上に変動図柄とともに出玉数の変化する状況が表示されるので、入賞口ごとに球数を表示するための専用画面を設ける必要もなく、遊技者は、入賞口ごとに球数が変化する状況の一つの画面で確認することができる。

【0018】本発明の第5の側面によれば、サーバと、このサーバとの間で双方向に通信可能な任意数の端末装置とを含み、サーバには、端末装置それ自体を遊技機としてまたは端末装置のディスプレイ画面に表示される仮想マシンを遊技機として集中管理する機能が備えられるとともに、その遊技機の遊技領域内に設けられた入賞口に遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、入賞口に対して払い出し予定の出球数を変化させる機能が備えられた通信遊技システムであって、サーバは、入賞口に対して払い出し予定の出球数を、端末装置の表示手段またはディスプレイ画面に可変表示させることを特徴とする、通信遊技システムが提供される。

【0019】このような通信遊技システムによれば、たとえばインターネットなどの通信形態を利用してパチンコゲームが実行される端末装置では、サーバの制御により出玉数が変化するのに応じてその出球数の変化する状況が端末装置のディスプレイ画面上に表示されるので、遊技者は、入賞口に遊技球が入った時点でどれだけの球数が得られるのか確知でき、遊技者の興味を誘うとともに、出球数の変化を有効に活用することができる。

【0020】本発明の第6の側面によれば、サーバと、このサーバとの間で双方向に通信可能な任意数の端末装置とを含み、サーバには、端末装置それ自体を遊技機としてまたは端末装置のディスプレイ画面に表示される仮想マシンを遊技機として集中管理する機能が備えられるとともに、その遊技機の遊技領域内の複数箇所に設けられた入賞口のいずれかに遊技球が入ると、賞としての遊

技球を払い出す一方、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を変化させる機能が備えられた通信遊技システムであって、サーバは、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を、各入賞口の配置箇所に関連付けて、端末装置の表示手段またはディスプレイ画面に可変表示させることを特徴とする、通信遊技システムが提供される。

【0021】このような通信遊技システムによれば、たとえばインターネットなどの通信形態を利用してパチンコゲームが実行される端末装置では、サーバの制御により端末装置のディスプレイ画面上に入賞口ごとに球数の変化する状況が表示されるので、遊技者は、どの入賞口に遊技球が入るとどれだけの球数が得られるのか確知でき、遊技者の興味を誘うだけでなく、出球数が多い入賞口にその都度狙いを変えたりするなどの攻略や楽しみ方を実現することができ、出球数の変化を有効に活用することができる。

【0022】好ましい実施の形態によれば、サーバは、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を表示手段またはディスプレイ画面の画面半分に可変表示させるとともに、他方の画面半分に大当たりか否かを示す変動図柄を表示させる。

【0023】このような通信遊技システムによれば、たとえばパチンコゲームの際に大当たりなどの変動図柄を示す仮想的な表示画面が利用され、その表示画面上に変動図柄とともに出玉数の変化する状況が表示されるので、入賞口ごとに球数を表示するための専用画面を設ける必要もなく、遊技者は、入賞口ごとに球数が変化する状況の一つの画面で確認することができる。

【0024】本発明の第7の側面によれば、任意数の端末装置との間で双方向に通信可能とされ、端末装置それ自体を遊技機としてまたは端末装置のディスプレイ画面に表示される仮想マシンを遊技機として集中管理する機能が備えられるとともに、その遊技機の遊技領域内に設けられた入賞口に遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、入賞口に対して払い出し予定の出球数を変化させる機能が備えられたサーバであって、入賞口に対して払い出し予定の出球数を、端末装置の表示手段またはディスプレイ画面に可変表示させる制御手段を備えたことを特徴とする、サーバが提供される。

【0025】このようなサーバによれば、たとえばインターネットなどの通信形態を利用してパチンコゲームが実行される端末装置では、サーバの制御により出玉数が変化するのに応じてその出球数の変化する状況が端末装置のディスプレイ画面上に表示されるので、たとえば出球数を常に最大にするなどといった端末装置上での不正行為については、サーバが出球数を管理することで防ぐことができる。

【0026】本発明の第8の側面によれば、任意数の端末装置との間で双方向に通信可能とされ、端末装置それ自体を遊技機としてまたは端末装置のディスプレイ画面

に表示される仮想マシンを遊技機として集中管理する機能が備えられるとともに、その遊技機の遊技領域内の複数箇所に設けられた入賞口のいずれかに遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を変化させる機能が備えられたサーバであって、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を、各入賞口の配置箇所に関連付けて、端末装置の表示手段またはディスプレイ画面に可変表示させる制御手段を備えたことを特徴とする、サーバが提供される。

【0027】このようなサーバによれば、たとえばインターネットなどの通信形態を利用してパチンコゲームが実行される端末装置では、サーバの制御により端末装置のディスプレイ画面上に入賞口ごとに遊技球の変化する状況が表示されるので、たとえば特定の入賞口について出球数を常に最大にするなどといった端末装置上での不正行為については、サーバが出球数を管理することで防ぐことができる。

【0028】好ましい実施の形態によれば、制御手段は、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を表示手段またはディスプレイ画面の画面半分に可変表示させるとともに、他方の画面半分に大当たりか否かを示す変動図柄を表示させる。

【0029】このようなサーバによれば、たとえばパチンコゲームの際に大当たりなどの変動図柄を示す仮想的な表示画面がサーバにより間接的に制御され、その表示画面上に変動図柄とともに出玉数の変化する状況が表示されるので、大当たりの変動図柄を示したり出球数を最大にするなどといった遊技者にとって有利な遊技状況をサーバ側で管理することができる。

【0030】本発明の第9の側面によれば、遊技領域内に設けられた入賞口に遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、入賞口に対して払い出し予定の出球数を変化させる遊技機用あるいは遊技ゲーム用のコンピュータプログラムであって、入賞口に対して払い出し予定の出球数を表示手段に可変表示させるための表示制御プログラムを含むことを特徴とする、コンピュータプログラムが提供される。

【0031】このようなコンピュータプログラムによれば、第1の側面に係る遊技機や第7の側面に係るサーバの動作を実現することができる。

【0032】本発明の第10の側面によれば、遊技領域内の複数箇所に設けられた入賞口のいずれかに遊技球が入ると、賞としての遊技球を払い出す一方、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を変化させる遊技機用あるいは遊技ゲーム用のコンピュータプログラムであって、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を、各入賞口の配置箇所に関連付けて表示手段に可変表示させるための表示制御プログラムを含むことを特徴とする、コンピュータプログラムが提供される。

【0033】このようなコンピュータプログラムによれ

ば、第2の側面に係る遊技機や第8の側面に係るサーバの動作を実現することができる。

【0034】好ましい実施の形態によれば、表示制御プログラムは、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を表示手段の画面半分に可変表示させるとともに、他方の画面半分に大当たりか否かを示す変動図柄を表示させる。

【0035】このようなコンピュータプログラムによれば、たとえばパチンコ遊技機において大当たりなどの変動図柄を示す表示画面が制御され、その表示画面上に変動図柄とともに出玉数の変化状況が表示されるので、入賞口ごとに遊技球を表示するための専用画面を設ける必要もなく、遊技者は、入賞口ごとに遊技球が変化する状況を一つの画面で確認することができる。

【0036】本発明のその他の特徴および利点は、添付図面を参照して以下に行う発明の実施の形態の説明によって、より明らかになるであろう。

【0037】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好ましい実施の形態を、図面を参照して具体的に説明する。

【0038】図1は、本発明の一実施形態におけるパチンコ遊技機の概略正面図である。図1において、パチンコ遊技機の本体1正面の略上半部には、ガラス板などの透明板で覆われた遊技領域2が設けられている。本体1の正面略下半部、すなわち遊技領域2の下方には、遊技者の回転操作により遊技球を遊技領域2内に発射させるための操作ハンドル3と、後述する入賞口などに遊技球が入賞することにより獲得した遊技球、および遊技者が借りた遊技球を貯めておくための上部遊技球受け皿4aと、操作ハンドル3の操作により発射されたにも係わらず遊技領域2までたどり着けなかった遊技球や、満杯により上部遊技球受け皿4aからオーバーフローした遊技球などを貯めておくための下部遊技球受け皿4bとが設けられている。また、遊技領域2の上方であって左端側および右端側には、音響を出力するための一対のスピーカ5A、5Bが設けられている。

【0039】遊技領域2内には、複数の変動図柄などを表示するための第1表示装置6と、操作ハンドル3の操作により遊技領域2内に発射された遊技球を入賞球として獲得するための複数の一般入賞口7Aと、遊技球の入賞に応じて第1表示装置6に表示されている変動図柄を変動させるための始動入賞口7Bと、この始動入賞口7Bの入口に設けられた普通電動役物7Cと、第1表示装置6に表示されている変動図柄の変動中に遊技球が始動入賞口7Bに入賞したとき、最大4回分の変動回数をストックするために遊技者にそのストック回数（いわゆる保留数）としての入賞遊技球数の情報を発光により知らせるための第1記憶数表示装置8と、普通電動役物7Cの作動の要否を決定するための要因となる普通図柄を表示するための第2表示装置9と、たとえば第1表示装置6に変動表示されている変動図柄が大当たり遊技状態に

移行する組合せとなった場合に、後述する大入賞口開放ソレノイドにより開放され、遊技球が入賞することにより一般入賞口7Aや始動入賞口7Bよりも多くの遊技球を獲得できる大入賞口11と、発光することによりパチンコ遊技機の演出を行う装飾ランプ12とが設けられている。

【0040】図2は、上記パチンコ遊技機の回路ブロック図である。CPU20、ROM21、RAM22、およびインターフェイス回路23は、相互にバス接続されている。インターフェイス回路23には、入力ポートA、出力ポートB、遊技球発射装置3A、および遊技球排出装置15が接続され、インターフェイス回路23は、CPU20とこれらの各種外部回路または装置との間の通信を制御する。

【0041】入力ポートAには、入賞口スイッチ16A、始動口スイッチ16B、特定領域通過スイッチ17、カウントスイッチ18、ゲートスイッチ19、タイマスイッチ26、および確率設定装置27が接続され、これら各種外部回路は、入力ポートAを介してCPU20に信号を供給する。

【0042】出力ポートBには、第1表示装置6、大入賞口開放ソレノイド駆動回路28、第1記憶数表示装置8、第2表示装置9、役物開放ソレノイド駆動回路29、第2記憶数表示装置30、装飾ランプ12、およびスピーカ駆動回路5が接続され、これらの各種外部回路または装置には、CPU20からの制御信号が供給される。

【0043】大入賞口開放ソレノイド駆動回路28には、CPU20に制御されて駆動し、かつ大入賞口11を開閉するための大入賞口開放ソレノイド28aが接続されている。役物開放ソレノイド駆動回路29には、CPU20に制御されて駆動し、普通電動役物7Cを作動させることにより始動入賞口7Bに遊技球を入賞させ易くするための役物開放ソレノイド29aが接続されている。スピーカ駆動回路5には、スピーカ5A、5Bが接続されている。

【0044】CPU20は、ROM21に格納されているプログラムに基づいて動作し、入力ポートAを介して入力される各種のスイッチなどからの検出信号などに応じて出力信号を生成して、出力ポートBを介して各種の表示装置やソレノイド駆動回路などに供給する。

【0045】ROM21には、CPU20を動作させるためのプログラムや、予め決められた固定のデータなどが格納されている。特に、このROM21には、一般入賞口7Aや始動入賞口7B、さらには大入賞口11に遊技球が入ると、入賞した遊技球1個当たりどれだけの出球数を払い出すかを確率的に決定するためのプログラムなどが含まれる。このような出球数の制御によれば、通常、たとえば一般入賞口7Aでは7個、始動入賞口7Bでは5個、大入賞口11では13個の一定不変として出

球数が払い出されるが、本実施形態では、それぞれ7個、5個、13個を最低個数としつつもたとえば最大20個までの範囲内で出球数が変化するように適当なタイミングで制御されている。したがって、たとえば同じ種類の一般入賞口7Aに遊技球が入った場合でも遊技状況などに応じて出球数が異なる。

【0046】RAM22は、CPU20にワークエリアを提供し、各種の変数データを一時的に記憶する。

【0047】入賞口スイッチ16Aは、一般入賞口7Aごとに入賞した遊技球を検知して、検知信号をCPU20に供給する。

【0048】始動口スイッチ16Bは、始動入賞口7Bに入賞した遊技球を検知して、検知信号をCPU20に供給する。

【0049】特定領域通過スイッチ17は、大入賞口11の内部に設置されており、遊技球が特定領域を通過したことを検知するためのものであり、検知信号をCPU20に供給する。この特定領域通過スイッチ17は、大入賞口開放ソレノイド28aによる大入賞口11の開放時に、遊技球が大入賞口11に入賞しかつ特定領域を通過することにより、大入賞口11の閉鎖後、再び大入賞口11を開放させる。

【0050】カウントスイッチ18は、大入賞口11に入賞した遊技球を検知して、大入賞口開放ソレノイド28aによる大入賞口11の開放から閉鎖までの1サイクルの間に、大入賞口11への遊技球の入賞数をカウントするためのものである。このカウントスイッチ18は、検知信号をCPU20に供給する。

【0051】ゲートスイッチ19は、遊技領域2内のゲート（図示省略）を通過する遊技球を検知し、第2表示装置9に表示される普通図柄を変動開始させるためのものであり、検知信号をCPU20に供給する。つまり、遊技球がゲートを通過すれば、このゲートスイッチ19からの検知信号に基づいて、CPU20が普通電動役物7Cを開動させるための普通図柄を変動表示させ（もちろん、普通電動役物7Cを開動させない普通図柄が表示されることもある）、遊技球がゲートを通過しなければ、前回の普通図柄が表示されたままの状態で普通電動役物7Cが開動することはない。

【0052】タイマスイッチ26は、始動口スイッチ16Bと同様に始動入賞口7Bに入賞した遊技球を検知し、検知信号をCPU20に供給する。このタイマスイッチ26からの検知信号に基づいて、CPU20に付設されているタイマ（図示せず）が、始動入賞口7Bに最後に入賞した時点からの経過時間を計時する。そしてCPU20が、始動入賞口7Bの入賞球の保留数が3または4のときに、リーチ演出のための動画像の表示時間を短縮させる。

【0053】確率設定装置27は、大当りを発生させる確率や、出球数を変化させる確率などを設定変更するた



めのものである。

【0054】第1表示装置6は、たとえば液晶ディスプレイ装置からなり、CPU20により制御されて、複数の図柄を変動表示した後に停止表示する。また、第1表示装置6は、変動図柄に併せてキャラクタ画像などからなる動画像を表示する。ところで、第1表示装置6においては、CPU20の制御により変動図柄やキャラクタ画像などがたとえば画面左半分に表示される。その一方、画面右半分には、CPU20の制御により遊技領域2全体が仮想的に表示され、各入賞口7A、7B、11が位置する箇所ごとにその都度変化する出球数が表示される。

【0055】第1記憶数表示装置8は、たとえば4個の発光ダイオードからなり、CPU20により制御され、変動図柄始動の保留数を視覚的に遊技者に報知するためのものである。すなわち、第1記憶数表示装置8は、遊技球が始動入賞口7Bに入賞したときに最大4回分の変動回数がストックされるので、遊技者にそのストック回数（いわゆる保留数）としての入賞遊技球数の情報を発光により遊技者に知らせる。

【0056】第2表示装置9は、たとえば多数の発光ダイオードをマトリックス状に配列した構造からなり、CPU20により制御されて、普通電動役物7Cを開動させる要因となる普通図柄を表示する。

【0057】第2記憶数表示装置30は、特に図示しないが、たとえば4個の発光ダイオードからなり、CPU20により制御されて、普通図柄始動の保留数を視覚的に遊技者に報知するためのものである。すなわち、第2記憶数表示装置30は、遊技球がゲートを通することによる普通図柄の変動回数が最大4回分ストックされるので、遊技者にそのストック回数（いわゆる保留数）としての入賞遊技球数の情報を発光により知らせる。

【0058】装飾ランプ12は、たとえば多数の発光ダイオードからなり、CPU20により制御されて点灯および消灯し、すなわち、発光することにより本体1の演出を行うものである。

【0059】スピーカ駆動回路5は、一対のスピーカ5A、5Bを駆動し、遊技状況などに応じた効果音をスピーカ5A、5Bを通じて発生させる。

【0060】遊技球発射装置3Aは、CPU20により制御されて、遊技者が操作ハンドル3を回動操作することにより遊技球を遊技領域2内に発射させる。

【0061】遊技球排出装置15は、CPU20により制御されて、一般入賞口7Aや始動入賞口7B、または大入賞口11などに遊技球が入賞することにより、上部遊技球受け皿4aまたは下部遊技球受け皿4bにその都度異なる出球数を払い出す。

【0062】すなわち、第1表示装置6は、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を、各入賞口の配置箇所に関連付けて可変表示する表示手段を実現している。

【0063】CPU20は、入賞口ごとに払い出し予定の出球数を、各入賞口の配置箇所に関連付けて、表示手段に可変表示させる制御手段を実現している。

【0064】次に、全体の動作の概略を説明する。

【0065】遊技者が操作ハンドル3を把持して所定方向に所定角度以上回動させると、遊技球発射装置3AからCPU20に操作信号が供給される。これにより、CPU20から遊技球発射装置3Aに制御信号が供給され、遊技球発射装置3Aによって遊技球が遊技領域2内に発射される。このとき、第1表示装置6の画面右半分には、CPU20の制御により各入賞口7A、7B、11の入賞時に予定される出球数が表示されている。そして、CPU20は、入賞口7A、7B、11ごとにどれだけの出球数を払い出すかを確率的アルゴリズムにより決定し、各入賞口7A、7B、11の出球数をその都度変化させている。

【0066】図3は、第1表示装置6の表示画面の一例を説明するための説明図であって、この図に示すように、ある時点において第1表示装置6の画面左半分には、たとえば3つの変動図柄6aが表示され、画面右半分には、各入賞口7A、7B、11の見た目の位置に対応して出球数6b～6dが表示される。これらのうち、出球数6bは一般入賞口7Aに対応し、出球数6cは始動入賞口7Bに対応し、出球数6dは大入賞口11に対応するが、各出球数6b～6dは、常に一定不変の値としたものではなく、適当なタイミングで変化させられている。

【0067】出球数が変化する状況において、遊技領域2内に到達した遊技球が釘などに衝突しながら重力により落下し、たとえば始動入賞口7Bに入賞すると、その遊技球が始動口スイッチ16Bによって検知され、始動口スイッチ16BからCPU20に検知信号が供給される。これにより、CPU20が第1表示装置6を制御し、図柄を変動表示させる。さらにCPU20が、確率的アルゴリズムにより大当たりか否かを決定する。たとえばCPU20が、図外の乱数発生装置によって発生される乱数を図外のサンプリング装置にサンプリングさせ、そのサンプリングされた数値とROM21に格納されているテーブルの内容とを比較して、大当たりか否かを決めるのである。

【0068】このとき、始動入賞口7Bに遊技球が入賞することで遊技球が払い出されるが、CPU20は、入賞した時点で表示されていた出球数を払い出すように遊技球排出装置15を制御する。したがって、始動入賞口7Bの入賞に応じて実際に払い出される遊技球の個数は、最低5個から最大20個までの範囲とされた出球数の表示値に応じてその都度異なるものとされる。

【0069】第1表示装置6に変動表示される3つの図柄のうち2つが停止表示され、それらの2つが同じ種類で示されるリーチ状態では、CPU20により第1表示

装置6が制御され、他の図柄が動画像とともに変動表示される。このとき、動画像としては、たとえばアニメーションによるキャラクタ画像があらわされ、そのキャラクタ画像が図柄を変更あるいは移動させるなどといった各種多彩な演出が視覚的になされる。なお、第1表示装置6に変動表示される図柄は、「0」～「9」なる10個の数値図柄やその他の図柄から構成されており、変動表示中は、これらの図柄があたかも縦方向に高速でスクロールしているように見える。

【0070】一方、大当たりの場合、第1表示装置6の表示画面に表示される変動図柄が、たとえばリーチ状態を経て3つの同じ図柄に揃った状態で停止する。これにより、遊技者に大当たりが報知される。

【0071】このような大当たりになると、CPU20が大入賞口開放ソレノイド駆動回路28を介して大入賞口開放ソレノイド28aを制御し、大入賞口11が開放される。そして、遊技球が大入賞口11に入賞すると、カウントスイッチ18が遊技球を検知し、検知信号をCPU20に供給する。このときも、CPU20は、入賞した時点で表示されていた出球数を払い出すように遊技球排出装置15を制御する。したがって、大入賞口11の入賞に応じて実際に払い出される遊技球の個数は、入賞球数1個当たり最低13個から最大20個までの範囲とされた出球数の表示値に応じてその都度異なるものとされる。そして、大入賞口11の開放時点からたとえば30秒が経過するか、あるいは大入賞口11に入った遊技球がたとえば10個に達すると、CPU20が大入賞口開放ソレノイド駆動回路28を介して大入賞口開放ソレノイド28aを制御し、大入賞口11を閉鎖させる。

【0072】また、大入賞口11に入賞した遊技球が、大入賞口11の内部に設けられた特定領域を通過することにより、特定領域通過スイッチ17が遊技球を検知し、検知信号をCPU20に供給する。これによりCPU20は、大入賞口11が閉鎖された後、再度大入賞口11を開放させる。したがって、遊技者は、大入賞口11の開放が実質的に継続した状態で遊技を行うことができ、大量の遊技球を獲得するといった大当たり遊技状態を体験できる。ただし、大入賞口11の再開放は無制限に行われるのではなく、たとえば16回を限度とする。すなわち遊技者は、大入賞口11の1回の開放から閉鎖までを1ラウンドとしたときに、最大16ラウンドの開放状態の下で遊技できる。要するに、大当たり時の1ラウンド当たりには得られる出球数は、出球数6dの表示に応じて最大200個から最低130個の間とされ、入賞したタイミングによってその都度変動するのである。

【0073】一方、一般入賞口7Aに遊技球が入った場合には、単に遊技球が払い出されるだけで図柄が変動することはないが、このときもCPU20は、入賞した時点で表示されていた出球数を払い出すように遊技球排出装置15を制御する。したがって、一般入賞口7Aの入

賞に応じて実際に払い出される遊技球の個数は、最低7個から最大20個までの範囲とされた出球数の表示値に応じてその都度異なるものとされる。

【0074】これにより、遊技者は、たとえば手持ちの遊技球が少なくなった状況などでは、第1表示装置6の画面右半分に表示された出球数を参考にして、より多くの出球数が得られる入賞口7A、7B、11にその都度狙いを変更することができ、遊技球の打ち出し方を変えるなどしていろんな楽しみ方を実現できる。

【0075】以上のような遊技状況において入賞しなかった遊技球は、図外のアウト口から遊技領域2の外部に排出される。

【0076】以下、出球数に関する制御処理について説明する。

【0077】図4は、出球数制御処理を示すフローチャートである。この図に示すように、CPU20は、所定のタイミングで入賞口7A、7B、11ごとに遊球数を変化させている(S1)。このとき、出球数は、CPU20の制御により確率的に変化させられるので、前回よりも多くなる場合もあれば、少なくなる場合もあり得る。ただし、出球数に関しては、入賞口7A、7B、11ごとに最低個数をあらかじめ決めておき、少なくとも最低個数よりは多くなるように変化させるのが好ましい。つまり、出球数の最低個数としては、従来のパチンコ遊技機でも一定不変として得られる程度の個数に設定しておけば、出球数がどのように変化しても入賞時にはある程度出球数が得られるので、遊技者を特に不利な状況に至らしめることはなく、出球数が変化した結果に遊技者の期待感を持たせることができる。もちろん、設計仕様によっては、出球数の最低個数を相当少ない0個や1個などとしても良い。

【0078】また、CPU20は、図3に示すような態様で第1表示装置6の画面右半分を制御することにより、入賞口7A、7B、11の見た目の位置ごとに遊球数6b～6dを表示させている(S2)。

【0079】そして、たとえば一般入賞口7Aの一つに遊技球が入賞すると(S3:YES)、CPU20は、入賞した時点でその一般入賞口7Aに対応して表示されていた出球数を払い出すように遊技球排出装置15を制御する。その結果、実際に入賞した時点で表示されていた出球数からなる遊技球が払い出される(S4)。その後、CPU20は、再びS1に戻る。なお、各入賞口7A、7B、11のいずれにも遊技球が入賞しない状態では(S3:NO)、CPU20は、S1に戻って出球数を変化させる処理を続ける。このようにして出球数を変化させる制御処理は、遊技球が所定時間内に打ち出される限りは行われ、所定時間経過しても遊技球が打ち出されない状況が続く場合には、出球数を初期値にリセットしたり、次に遊技球が打ち出されるまで変化させないようにしても良い。もちろん、遊技球が全く打ち出されな



い状況でも、常に出球数を変化させ続けるようにしても良い。

【0080】したがって、上記したパチンコ遊技機によれば、入賞口7A、7B、11ごとに玉数の変化する状況が表示され、入賞した時点で表示されていた出玉数を獲得することができるので、遊技者は、ただ単に漫然と遊技球を打ち出すのではなく、どの入賞口7A、7B、11に遊技球が入るとどれだけの出球数が得られるのか出球数が変化することと確実に知ることができる。つまり、出球数が変化するパチンコ遊技機では、出球数の変化に連動してその表示も変化することで遊技者の興味を誘い、しかも、出球数が多い入賞口7A、7B、11にその都度狙いを変えたりするなどの攻略や楽しみ方を実現することができ、出球数の変化を有効に活用することができるのである。

【0081】図5は、本発明の一実施形態における通信遊技システムの概略構成図である。この通信遊技システムは、サーバ31、任意数の端末装置32、および通信網33を備えている。サーバ31は、通信遊技システムの運営事業者あるいはその運営事業者から管理を委託された管理事業者が管理しており、大容量のストレージシステムなどが付設されている。端末装置32は、たとえば遊技者のパーソナルコンピュータ、家庭用ゲーム装置、携帯型ゲーム機、あるいは携帯電話装置などであって、通信網33を介してサーバ31にアクセス可能である。通信網33は、有線あるいは無線による公衆通信回線網やインターネットなどの集合体である。もちろん、端末装置32はLANを介して通信網33に接続される場合もある。

【0082】この通信遊技システムでは、たとえば遊技者に対してあらかじめ通信遊技を行うための実行プログラムが、CD-ROMなどの記録媒体やインターネットなどを通じて上記運営事業者あるいは管理事業者から配布され、上記実行プログラムを自己の端末装置32にインストールすることにより、遊技可能な状態となる。なお、記録媒体には、上記実行プログラムの他に、表示画面に表示するための画像データや、サーバ31との通信を行うためのプログラムなどが記録されている。遊技者は、上記実行プログラムを通じて自己の端末装置32からサーバ31にアクセスする。それに応じてサーバ31は、端末装置32に起動コマンドを送る。

【0083】端末装置32が起動コマンドを受信すると、その端末装置32のディスプレイ画面には、先述した実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技領域2に相当する部分の映像が表示される。換言すれば、遊技者が利用する端末装置32の表示画面に、仮想的なパチンコ遊技機などが創出されることになる。そして、この仮想的なパチンコ遊技機などは、上記実行プログラムに基づいて先述した実施形態と同様の動作を行う。

【0084】この場合、遊技者が操作ハンドル3の代わ

りに端末装置32のマウスあるいはキーボードなどのキースイッチを押下して仮想的な遊技球の発射の強さを設定した後は、キースイッチを押下し続けなくても仮想的な遊技球が発射されるようにしてもよい。また、遊技者が操作ハンドル3の代わりに端末装置32のマウスあるいはキーボードなどのキースイッチを押下し続けることを条件として、仮想的な遊技球が発射されるようにしてもよい。

【0085】遊技領域2に相当する部分における仮想的な遊技球は、端末装置32に備えられたCPUによって、たとえば遊技者により設定された遊技球の発射の強さに基づいてその動きがランダムに決定される。そして、CPUは、仮想的な遊技球の動きを遊技領域2に相当する部分内に設定された座標に基づいて検知し、たとえば入賞口に遊技球が入賞したことを判別する。

【0086】ただし、リーチ状態や大当たり状態の発生、あるいは入賞などのほか、出球数を変化させるといった端末装置32上での不正行為や改造が許されない動作については、サーバ31がリアルタイムで処理するのが望ましい。もちろん、遊技を行う場合に限り、サーバ31から端末装置32にパチンコ遊技を行うためのプログラムを通信網33を介して送信するようにしても良い。この場合、サーバ31の代わりに端末装置32がパチンコ遊技を行うためのプログラムを実行することになる。さらには、サーバ31から端末装置32にパチンコ遊技を行うためのプログラムの一部を通信網33を介して送信し、サーバ31と端末装置32との間で各種のデータや情報をリアルタイムにやり取りしながら、パチンコ遊技を行うためのプログラムを実行するようにしても良い。

【0087】また、表示データは、パチンコ遊技を行うためのプログラムとともに端末装置32にインストールされ、遊技状況に応じてサーバ31から随時呼び出されることで出力されるとしても良い。あるいは、表示データをサーバ31に用意しておき、サーバ31と端末装置32との間でストリーミング処理を行い、その都度サーバ31が端末装置32に表示データを送信して出力させるようにしても良い。

【0088】なお、本発明は、上記の各実施形態に限定されるものではない。

【0089】上記実施形態では、入賞口7A、7B、11ごとに玉数を第1表示装置6に表示させるとしたが、図6に示すように他の実施形態としては、遊技領域2内における各入賞口7A、7B、11の実際の位置付近に表示部7a、7b、11aを設け、これらの表示部7a、7b、11aに出球数を表示させるとしても良い。

【0090】また、出球数は、数値そのものが表示されるのではなく、視覚的に増減変化を捉えることができるように、たとえばインジケータランプの点灯個数や、変

動するレベルゲージなどで出球数を表現するとしても良い。

【0091】出球数を変化させる入賞口は、一般入賞口7A、始動入賞口7B、大入賞口11のように複数に限らず、たとえば一般入賞口7Aの特定の1つだけについて出球数を変化させるとしても良い。

【0092】出球数を変化させる制御処理は、時間的なタイミングのみに基づいて行うとした時間方式に限らず、たとえば遊技領域2に打ち出した遊技球の累積個数に基づく打ち出し遊技球数方式や、大当たり状態になるまでに変動図柄が変動した総回数に基づく変動回数方式としても良い。さらには、打ち出した遊技球の累積個数と実際に払い出された遊技球の総個数とのバランスを考量し、前者に対する後者の割合があらかじめ定めたバランスレベルを下回る場合に限り、出球数を増加させる方向に変化させるとしても良い。

【0093】本発明は、上記したパチンコ遊技機などの専用機とは異なり、汎用ゲーム機（液晶画面を備えた携帯型のものや、テレビジョン受像機にゲーム画面を映すもの）にも適用できる。これによれば、表示画面にパチンコ遊技機と同様の遊技演出画面を表示することで、趣向性を向上させることができる。

【0094】また、サーバ31は、インターネットなどを介して利用されるものではなく、たとえばパチンコホールに設置された多数のパチンコ遊技機を集中管理するための専用サーバであっても良い。この場合、出球数の変化や表示については、パチンコ遊技機ごとに専用サーバが一括して制御するのが望ましい。

【0095】変動図柄6aは、図3に示すような数字の\*

\*ほか、たとえば漢字、かな、動植物、アニメーションのキャラクタ、麻雀牌、シンボルマーク、あるいは地図など、如何なる図柄であっても良い。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態におけるパチンコ遊技機の概略正面図である。

【図2】パチンコ遊技機の回路ブロック図である。

【図3】第1表示装置の表示画面の一例を説明するための説明図である。

【図4】出球数制御処理を示すフローチャートである。

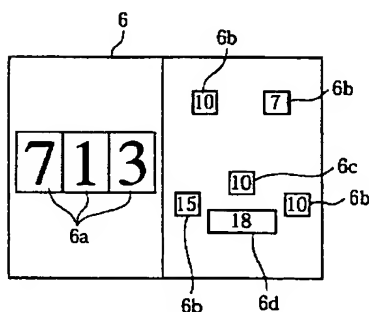
【図5】本発明の一実施形態における通信遊技システムの概略構成図である。

【図6】本発明の他の実施形態に係るパチンコ遊技機の概略正面図である。

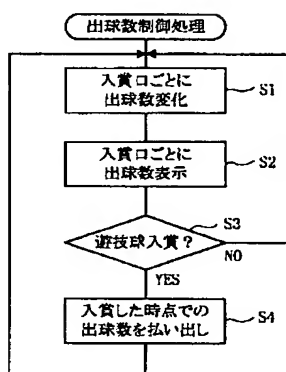
【符号の説明】

1	パチンコ遊技機の本体
2	遊技領域
6	第1表示装置
7A	一般入賞口
7B	始動入賞口
9	第2表示装置
11	大入賞口
20	CPU
21	ROM
22	RAM
31	サーバ
32	端末装置
33	通信網

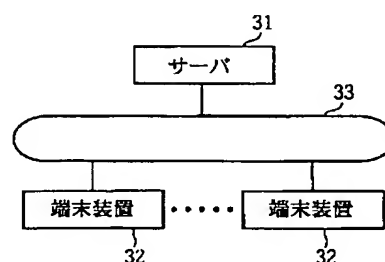
【図3】



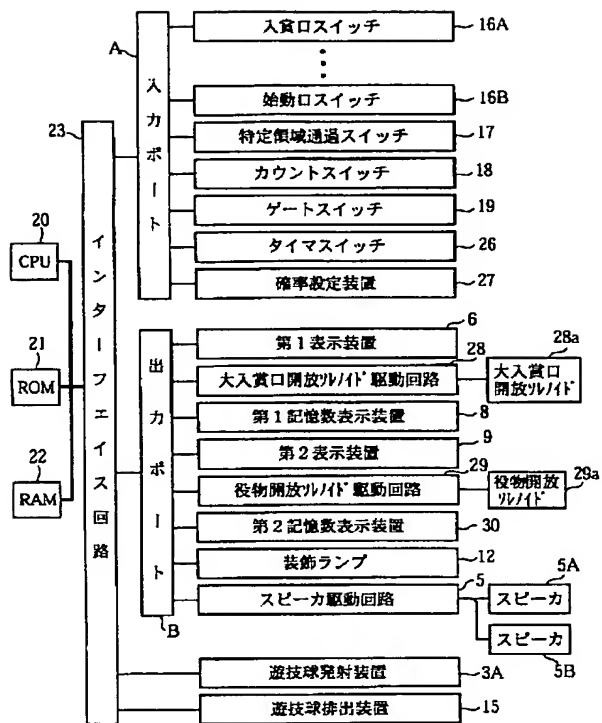
【図4】



【図5】



【図2】



【圖6】

